Chefs militaires - Module d'extension 3

Les règles de base de Wallenstein ne changent pas. Vous trouverez ici les modifications ou adaptations de ces règles.

Matériel

• 5 chefs militaires

• 30 pions Statue

• 5 tuiles Aperçu

Mise en place

Chaque joueur prend une tuile Aperçu, un chef militaire et 6 pions Statue de sa couleur.

Placer le chef militaire :

a) Si vous jouez avec la disposition standard, une fois l'ordre de jeu déterminé lors du printemps de la première année, chaque joueur place son chef militaire dans un de ses états, dans l'ordre de jeu.

b) Si vous répartissez les états vous-mêmes, chaque joueur doit décider, lorsqu'il s'approprie un état, s'il va y placer son chef militaire. S'il n'a pas été placé lorsque le joueur prend son dernier état, celui-ci est forcé de l'y placer.

Déroulement du jeu

■ **Planifier ses actions et faire une offre :** les actions possibles dans un état sont améliorées si le chef militaire s'y trouve.

Construire un palais

Le joueur paie 2 thalers à la réserve générale et place un palais dans la province choisie.

Construire une église

Le joueur paie 1 thaler et place un temple.

Construire une maison de commerce

Le joueur place une maison de commerce sans rien payer.

Percevoir les céréales

Le joueur reçoit le nombre d'unités de céréales indiqué sur la carte état choisie, plus 1. Il déplace son marqueur de céréales en conséquence.

Percevoir des impôts

Le joueur prend dans la réserve générale le nombre de thalers indiqué sur la carte état, plus 1.

Placer 6 armées

Le joueur paie 3 thalers et place 6 armées dans l'état choisi.

Placer 4 armées

Le joueur paie 2 thalers et place 4 armées dans l'état choisi.

Placer 2 armées et déplacer

Le joueur paie 1 coffre et place 2 armées dans l'état choisi.

Après chaque round, les joueurs doivent déplacer leurs chefs militaires dans un état qu'ils contrôlent :

Si le chef militaire est déplacé dans un **état adjacent**, on considère qu'il a quitté triomphalement le précédent et le joueur peut placer un pion Statue sur l'état qu'il a quitté.

La statue demeure dans l'état, même si celui-ci est conquis par un autre joueur ou perdu suite à une révolte.

Toutefois, si un autre joueur place son chef militaire dans cet état, il en retire la statue et la garde devant lui en guise de trophée.

Si le chef militaire n'est **pas déplacé dans un état adjacent**, on n'érige pas de statue : on considère que le chef a dû s'enfuir.

Si un joueur perd le contrôle d'un état contenant son chef militaire, il retire ce dernier du plateau. Après l'hiver, le joueur peut replacer le chef militaire dans un état qu'il contrôle.

Fin de partie

Chaque joueur marque 1 PV pour chacun des pions Statue dont il dispose sur le plateau, et 1 PV par trophée capturé.

=

7 points de victoire